

# Les Inrockuptibles

## “Knit’s Island” : quand le jeu vidéo lorgne du côté de Tarkovski et Terrence Malick

Le trio de réalisateurs Guilhem Causse, Quentin L’helgoualc’h et Ekiem Barbier propose une immersion totale dans un jeu survivaliste, territoire anarchique autant que poétique.

De l’herbe s’agite au bruit du vent, le soleil rase une campagne déserte. Nous ne sommes pas chez Terrence Malick pourtant tout s’y prête, à ceci près que les images sont entièrement artificielles. Au cœur du jeu vidéo de niche DayZ – sorte de Sims survivaliste, zombies inclus –, les trois avatars des réalisateurs partent à la rencontre des joueur.ses qui peuplent ce monde libre et déconcertant.

Durant près de 963 heures de jeu, nos guides ont foulé cet espace liminal aux possibilités quasi infinies, défouloir morbide pour certain.es, havre de paix contemplatif pour d’autres. Traquant une vérité propre au documentaire, ils écoutent les gamers qui s’expriment en voix off sur des images du jeu, le réel venant peu à peu contaminer le virtuel. On découvre, fasciné.es, les confins de cet univers étrange, hanté autant par Stalker de Tarkovski que Gerry de Gus Van Sant. Au fil des témoignages, parfois passionnants, s’écrit une réflexion qui interroge notre besoin urgent de fuir la réalité ainsi que celui de recréer du lien social.

Les trois documentaristes, fraîchement sortis des Beaux-Arts de Montpellier, emploient ici le même dispositif que lors de leur première réalisation, Marlowe Drive (2018), entièrement réalisé au sein du jeu GTA 5. S’ils y questionnaient une réalité abstraite basée sur l’appât du gain, ils dessinent dans ce nouveau film son pendant mélancolique, l’immersion totale dans un territoire aussi anarchique que poétique. Prolongeant un geste de cinéma inédit tout en affirmant un vrai sens de la mise en scène, Knit’s Island se révèle être un pari gagnant.

Knit’s Island – L’île sans fin d’Ekiem Barbier, Guilhem Causse et Quentin L’helgoualc’h (Fr., 2023, 1 h35). En salle le 17 avril.



# Les Inrockuptibles

## “Virtuel ou réel, il n’y a aucune différence” : on a rencontré les créateurs de “Knit’s Island”

**Avec “Knit’s Island”, nous serons nombreux à voir, et pour la première fois au cinéma, un film intégralement tourné dans un jeu vidéo... et conçu à Alès, dans les Cévennes. Nous avons rendu visite aux réalisateurs, à domicile.**

Entre Chris Marker et GTA, il n’y a qu’un pas. Ou plutôt un film, trois réalisateurs et un producteur. En 2008, à 87 ans, le “plus célèbre des cinéastes inconnus” ouvrait la voie à un nouveau genre cinématographique avec L’Ouvroir, le machinima. Comprendre : la mise en scène pour le cinéma d’images tirées des moteurs de jeux vidéo. Marker expérimentait cette technologie tant bien que mal dans un court métrage d’une trentaine de minutes, réalisé dans le jeu Second Life. Depuis, les progrès techniques ont permis à Knit’s Island de voir le jour : tourné “dans” le jeu post-apocalyptique DayZ, ce long-métrage d’Ekiem Barbier, Quentin L’helgoualc’h et Guilhem Causse documente l’expérience de jeu de joueur.ses laissé.es à leur compte sur un territoire vaste de 250 km<sup>2</sup>, résultat obtenu à partir de 963 heures de jeu par les réalisateurs.

Si pour Guilhem Causse “il n’y a aucune différence” liée au fait que le lieu du tournage soit “virtuel ou réel”, cela a permis à l’équipe de s’intéresser au jeu vidéo en tant que pratique, finalement peu vue à l’écran, en tout cas loin des stéréotypes qui lui sont généralement rattachés. L’image qui colle encore à la peau du jeu vidéo, c’est d’ailleurs le motif de jeu de la première partie de Knit’s Island, comme l’explique Boris Garavini, le producteur du film : “Plein de gens de 50-60 ans, qui n’avaient jamais joué, étaient fascinés par la découverte d’un monde qui les avait toujours effrayé. Si le film conforte leurs préjugés pendant 30 minutes avec des gens violents, cannibales après, on bascule sur quelque chose de plus poétique. Les gens sont fascinés.”

### La carte et le territoire

Avec autant de rencontres improbables, parfois terrifiantes, et souvent lumineuses (une tyranne sadique, une communauté faite sur plusieurs années composée de joueur.ses éparpillé.es aux quatre coins du (vrai) monde), Ekiem Barbier, Quentin L’helgoualc’h et Guilhem Causse s’intéressent finalement plus aux joueur.ses qu’au jeu en lui-même. “Faire un barbecue, c’est déjà pensé par les développeurs” au même titre qu’affronter un zombie, explique Boris Garavini. “La survie, ce n’est qu’un prétexte.”

Mais alors, pourquoi DayZ plutôt que GTA ou VRChat ? “Il y a un problème de droits, on ne sait pas ce qu’on peut faire”, dit Boris à propos de cet art encore si jeune, avant de préciser que les licences ultra-populaires sont encore inaccessibles pour eux aujourd’hui. Alors ils ont choisi “un jeu plus indépendant”, ce qui leur a valu l’une de leurs meilleures critiques, de la part d’un des patrons en personne, à Prague. “Les développeurs sont venus voir le film. L’un deux nous a dit ‘on sort des trailers pour les nouvelles mises à jour,

c’est vraiment pour vendre le jeu. Mais ce que vous avez fait par contre, ça représente vraiment ce qu’est le jeu”, se souvient Guilhem Causse.

### Le temps dilaté

Toute cette attention portée sur des univers virtuels ne saurait faire oublier l’une des originalités de ce film : aussi moderne soit-il, Knit’s Island n’a pas été réalisé à Tokyo ou bien dans n’importe quelle autre mégapole d’ailleurs, mais bien à Alès, au pied des Cévennes. Pourquoi ? “On n’avait pas tellement d’intérêt d’être à Paris. Ni l’envie. Tourner ici ne nous coûtait pas cher. On a fait ça dans une baraque, et on a la nature à côté !” Pour le tournage, on comprend bien que tout passe par les ordinateurs comme pour la post-production faite en studio à Montpellier, ville où le quatuor s’est rencontré lorsque les trois réalisateurs faisaient leurs premiers essais en 2017, aux Beaux-Arts.

Depuis, il s’est passé un confinement et trois à quatre ans de tournage (le temps notamment de rencontrer leurs personnages, d’écrire et trouver des subventions). Un temps long donc, qui a amené son lot de difficultés : “C’est une temporalité que les joueur.ses ne comprenaient pas. Ils et elles sont habitué.es à se filmer, à monter une vidéo pour YouTube, et deux jours après elle est sur Internet.” Et puis “la fin du tournage a été galère : certain.es ne jouaient quasiment plus”. Après neuf années passées sur le jeu à raison de cinq heures par jour pour les plus anciennes et téméraires on les comprendrait presque d’être passé.es à autre chose !

“Sans formaliser un film dès le départ, on savait que des gens passaient du temps là-bas, et ces espaces comme ces gens sont assez peu documentés. On y est allé pour voir ce qu’on y fait”, résume Boris. En partant de cette intuition, ils ont à la fois défriché une forme cinématographique qui en est encore à ses balbutiements, et partagé sur le grand écran l’expérience ressentie par des millions de personnes à travers le monde, avec cette idée puissante que c’est la pratique des joueur.ses qui définissent les possibilités d’un jeu. Et jamais son contraire concluent-ils, avant de nous en dire plus sur leur prochain projet, encore plus barré. “Ce sera une comédie documentaire au format série, dans un serveur francophone d’Arma III, qui est à la base un jeu de shoot. Mais c’est devenu une sorte de simulation de fonctionnaires, avec des flics, des pompiers..!” Affaire à suivre, du côté d’Arte.

Knit’s Island, L’Île sans fin, d’Ekiem Barbier, Quentin L’helgoualc’h et Guilhem Causse, au cinéma le 17 avril.

Remerciements au Festival Itinérances à Alès, et à Occitanie Films.

# Le Monde

## Errance dans « DayZ », jeu postapocalyptique Un documentaire conçu à partir d'entretiens avec des joueurs et de captures d'images

Entièrement conçu à partir de captures d'images, *Knit's Island, L'île sans fin* ne lève jamais la tête de DayZ, un jeu de simulation dans lequel chaque joueur tente de survivre dans un univers postapocalyptique. Un carton précise : « Dans cet espace de 250 kilomètres carrés, chacun est libre d'imaginer sa propre histoire, son propre personnage. Certains jouent des milliers d'heures. » Anciens étudiants des Beaux-Arts de Montpellier, Ekiem Barbier, Guilhem Cause et Quentin L'helgoualc'h se passionnent pour les mondes virtuels : ils avaient déjà signé *Marlowe Drive*, immersion au cœur de GTA V. Ils ont joué à DayZ pendant quatre ans, soit 963 heures, dont 170 ont été dévolues au « tournage » de leur film.

On y trouvera peu d'action ou de missions à remplir : la petite équipe se balade au milieu d'une nature sauvage, explore des bâtiments désaffectés et interviewe des joueurs – tout le monde, dans DayZ, semble savoir qu'une équipe de tournage rôde dans les parages. L'exploit des réalisateurs tient à leur manière de parvenir à organiser, on ne sait comment, la mise en scène à l'intérieur d'un territoire virtuel. On se surprend à être saisi par la beauté d'un mouvement de caméra, d'un plan.

De ces centaines de rushes le film tire une matière contemplative, un monde où « jouer » est synonyme de déambulation, d'errance et d'exploration. Le non-initié éprouvera le trouble qu'il y a à admirer une nature hyperréaliste qui a l'épaisseur d'un poudroissement de pixels. On est alors pris d'un étrange sentiment de mélancolie, comme si ce monde postapocalyptique était en fait le miroir du nôtre, si ce n'est son tombeau.

### Questions philosophiques

Chaque joueur interviewé semble être là pour expérimenter ce qui, dans la vie réelle, vient à lui manquer : l'aventure, la camaraderie, la fête, le danger. Impossible d'établir le portrait type du pratiquant de DayZ. Des pratiques qui soulèvent des questions philosophiques : peut-on juger moralement un acte de violence virtuel ? Qu'est-ce que mourir ou se droguer dans DayZ ?

Peu à peu, l'exploration du jeu se laisse hanter par ce qui se trame hors du champ : la réalité de ces hommes et de ces femmes dispersés sur le globe, mais tous devant leurs ordinateurs. L'un est confiné, l'autre doit quitter la partie pour aller chercher son fils à l'école. Le réel se réduit alors à n'être plus que ça : tout ce qui s'agite en bordure de nos écrans.

### Murielle Joudet

Documentaire français d'Ekiem Barbier, Guilhem Cause et Quentin L'helgoualc'h (1h35).



# Télérama



Les réalisateurs eux-mêmes s'intègrent à l'univers désolé et désolant de DayZ.

## INSOLITE

*Plongée dans un jeu vidéo pour adultes. Les joueurs, leur avatar... Objectif: survivre. À la vraie vie ?*

Dans ce documentaire, tout est faux mais tout est vrai. **KNIT'S ISLAND, L'ÎLE SANS FIN** présente un vaste territoire désolé, celui d'une république soviétique imaginaire après une apocalypse factice: les images d'un jeu vidéo de survie, *DayZ*, où les joueurs sont livrés à eux-mêmes. Il fallait aux trois auteurs, **EKIEM BARBIER**, **GUILHEM CAUSSE** et **QUENTIN L'HELGOUALC'H**, inventer une méthode documentaire qui permette de dompter ce monde numérique. Embarqués dans le jeu, ils s'assignent des rôles – trop pacifiques – que cet univers ne propose pas vraiment et dialoguent alors avec des personnages de synthèse animés par la véritable voix des joueurs via leur micro. L'ambiance, faite de jeux de rôles très poussés, reste sordide. La cheffe sanguinaire des Ombres de la nuit, faction de cannibales, expose sa cruauté. Un malaise flotte: sa voix est fluette, déformée, décalée. Vertige, à nouveau,

quand les réalisateurs sont pris pour cible par un sniper. Eux aussi peuvent mourir dans le jeu. Mais peu à peu, le documentaire met en lumière des bribes de notre monde. Ici un bruit en arrière-plan, là la voix étouffée d'un enfant. Une joueuse se lève, s'active dans une autre pièce. Dans les ruines virtuelles d'une église orthodoxe, les documentaristes écoutent les Amis du Révérend – un autre groupe social du jeu, plutôt adeptes d'une sorte de culte cette fois – se confier sur leur vie. La finesse de *Knit's Island* nous enseigne que l'univers désolé de *DayZ* n'est rien de plus qu'une aire de jeux pour adultes harassés par la banalité de l'existence. Après sa journée de travail, le joueur ChillPilgrim avoue se perdre dans les forêts numériques comme d'autres sortiraient prendre l'air; il y a aussi ce couple qui joue ensemble mais voudrait tenir son enfant à l'écart de ce « mauvais exemple ». Tout est faux, mais eux sont vrais.

– **Augustin Pietron-Locatelli**



Documentaire, France (1h36).  
En salles.

# TROISCOULEURS

## KNIT'S ISLAND. L'ILE SANS FIN

SORTIE LE 17 AVRIL



**Les trois documentaristes qui signent ce film sondent notre rapport au virtuel en se perdant dans un jeu vidéo en ligne survivaliste, DayZ, pour y interviewer les avatars des joueurs. Un film troublant, qui révèle toute l'humanité de cette île d'artifice.**

Ils ont passé 963 heures dans ce jeu de survie, qui se déroule dans un monde postapocalyptique peuplé de zombies qui vous attaquent, et dans lequel les joueurs n'ont qu'une seule vie — s'ils sont tués, ils doivent recommencer avec un nouvel avatar. On imagine donc qu'il ne doit pas être aisé de « tourner » un film dans un tel espace, où le danger guette sans cesse l'équipe virtuelle campée par les cinéastes Ekiem Barbier, Guilhem Causse et Quentin L'helgouac'h, qui viennent des Beaux-Arts

de Montpellier. Eux avaient déjà l'expérience d'un documentaire, *Marlowe Drive*, dans lequel ils se promenaient dans *GTA V*, un univers tout aussi sanglant. Mais c'est, semble-t-il, la déambulation qui les intéresse ici, bien plus que les coups de feu. Vêtu à la mode survivaliste, le trio baguenaude à vue dans des paysages dé-

qu'est le cœur du film, dans cet antagonisme entre les récits des joueurs ancrés dans le quotidien et l'apparence martiale, spectaculaire, de leurs avatars. Lesquels apparaissent déconcertants, avec leur voix trafiquée par le micro des casques de gaming, leur physionomie 3D un peu pétéée et leur expression laborieuse, regards vides

## **Les cinéastes ont passé 963 heures dans ce jeu de survie.**

vastés, et leur excursion devient presque méditative — même s'ils doivent veiller à ne pas mourir de faim pour rester dans le coup —, comme court-circuitant le dispositif violent du jeu. Alors qu'autour d'eux se créent des communautés hostiles les unes aux autres, ils s'avancent, pacifiques — ils veulent juste faire des interviews. C'est là

et mouvements des lèvres approximatifs. Ils s'affichent aussi dans leur schizophrénie, certains se défoulant en butant tout le monde, avant qu'on les entende parler tendrement à leurs enfants. Leurs interventions renvoient à une solitude connectée, une recherche de lien, un désir d'évasion. La communauté qui se crée dans *DayZ* a ceci de particulier qu'elle n'existe souvent qu'en ligne, les participants ne cherchant pas pour la plupart à nouer d'autres formes de socialité ailleurs avec leur team. Et pourtant, leur connexion n'en paraît pas moins profonde : ce jeu, aussi évasif et virtuel soit-il, fait bien partie de leur réalité.



*Knit's Island. L'île sans fin*  
d'Ekiem Barbier, Guilhem Causse  
et Quentin L'helgouac'h,  
Norte (1h35), sortie le 17 avril



QUENTIN GROSSET

# Critikat

## Knit's Island, l'île sans fin

### Homo Ludens par Adrien Mitterrand Munch

*Knit's Island* se déroule intégralement dans le jeu vidéo en ligne DayZ, un « simulateur de survie » prenant place dans un monde post-apocalyptique peuplé de zombies. Trois documentaristes arpentent ses territoires désertés, longent ses routes désertes et se faufilent entre les hautes herbes pour contempler ses étendues sauvages. Comme DayZ se joue en vue subjective, les « yeux numériques » des avatars font office de caméra virtuelle – par exemple, pour « filmer » les branches des arbres qui ondulent sous le vent, il leur suffit de lever la tête. Le film se consacre toutefois moins à la découverte de ce monde ouvert qu'il n'ambitionne de s'immerger au sein de la myriade de petits groupes composés par les joueurs. Se présentant comme une équipe de cinéastes, les lettres PRESS écrites en gros sur leurs tenues, le trio de réalisateurs part à leur rencontre et échangent autour de leurs pratiques.

La démarche n'est pas évidente dans un univers où il faut composer avec des infectés voraces et des habitants prêts à ouvrir le feu sur quiconque les approche. Si une rencontre heureuse leur permet d'apprendre à se repérer grâce aux constellations, le risque de se faire abattre sans sommation les pousse généralement à procéder avec prudence. Car dans DayZ, la mort est une menace à prendre au sérieux : il faut que l'équipe pense également à se nourrir, s'hydrater, se soigner. L'ambiance mortifère qui règne sur l'île transparaît d'ailleurs dans une scène étonnante observée par les documentaristes : poussant le roleplay assez loin, des joueurs organisent une cérémonie en souvenir d'un ancien chef de clan disparu. Cet événement révèle en particulier la manière dont certaines communautés se soude autour d'une fiction commune, en plus de partager une même philosophie dans leur approche du jeu. Qu'ils incarnent des pilliers violents ou des pacifistes jurant de ne jamais ôter la vie (aussi numérique soit-elle), les survivants partagent via leurs avatars des souvenirs dont ils avouent parfois qu'ils paraissent plus vivants que ceux de leur existence « IRL » (in real life). Pour autant, la finalité des cinéastes n'est pas de brosser un tableau exhaustif des différentes façons de jouer. Alors qu'ils prennent le temps d'écouter le « Révérend Stone » décrire la religion qu'il a inventée sur l'une des îles du territoire fictif du jeu (et qui donne son titre au film), il apparaît que les formes prises par ces communautés virtuelles sont plus spécifiquement leur objet d'étude.

#### Le monde perdu

La beauté de Knit's Island réside précisément dans sa capacité à restituer l'expérience hybride que constitue l'immersion dans un jeu vidéo, et notamment les jeux en ligne. On y pratique en premier lieu ce que Roger Caillois appelle le mimicry, soit le fait de « devenir soi-même un personnage illusoire et se conduire en conséquence ». Dans un jeu comme DayZ, le roleplay ne se limite pas seulement à interpréter un personnage avec sa voix, mais implique aussi de mouvoir le corps numérique comme on dirigerait une marionnette. Cet aspect du jeu transparaît notamment dans une scène de rave party où les joueurs exploitent les animations rigides de leurs avatars pour danser de manière erratique. Cette dimension mimétique du jeu implique l'idée d'offrir un spectacle : on incarne son personnage peut-être avant tout pour l'offrir au regard des autres – ce que le « Révérend Stone » synthétise lors d'une réflexion sur son accoutrement (« pour certains la protection est la priorité, pour d'autres c'est le style »).

Cet horizon place DayZ (et les autres titres qui s'en rapprochent) en héritier lointain de Second Life, un monde virtuel en 3D dans lequel Chris Marker avait créé une île sur laquelle il se promenait via son avatar, nommé Sergei Murasaki. Marker avait déjà bien compris que la nature de ces mondes numériques se rapprochait plus d'un « entre-deux » que d'un ailleurs. On retrouve par endroits cette idée structurante dans Knit's island, par exemple lorsque le joueur incarnant le « Révérend Stone » se met à fredonner un air que sa fille n'arrête pas de chanter dans le monde réel, ou quand l'aboïement d'un chien s'invite dans l'univers du jeu via un micro. Au détour d'une scène plus troublante encore, un personnage se fige soudainement car la joueuse le contrôlant doit aller s'occuper d'un enfant qui vient d'entrer dans la pièce où elle se trouve. En l'absence de sa marionnettiste, le corps numérique se transforme en statue, tandis que l'on entend, à travers les micros, mère et fille discuter. On se rend alors compte que les avatars, en plus de constituer des « véhicules » permettant aux joueurs de se déplacer dans ce monde numérique, ouvrent une fenêtre vers leur quotidien : pourvus des voix des joueurs qui les incarnent, ils laissent aussi occasionnellement filtrer des résidus de leurs environnements (bruits, conversations avec des proches, etc.).

Cette question de l'hybridité du monde numérique prend encore une nouvelle dimension alors que la pandémie de Covid-19 fait progressivement irruption dans les échanges entre les joueurs, d'autant que le monde de DayZ est lui aussi la proie d'une mystérieuse épidémie. Tandis que le monde physique se « met en pause » au gré des confinements, une expédition s'organise au sein du jeu, avec pour objectif de s'aventurer au-delà de ses limites connues. Une fois la frontière dépassée, les éléments du décor (arbres, hautes herbes, roches) laissent place à une surface vierge et infinie. Cette terra incognita révèle alors toute son étrangeté, d'autant plus que les glitches se multiplient à mesure que les avatars s'avancent : une lune carrée se lève à l'horizon, un personnage devient invisible. Au gré de cette marche vers l'infini, les lieux deviennent le miroir de ce qui se passe en dehors du cocon ludique : un environnement inquiétant, dépouillé de ses apparences ordinaires, qui se révèle toutefois propice au regroupement et à la méditation. Pendant l'expédition, les joueurs partagent le trouble de se sentir « seuls au monde ». Que faire une fois que toutes les règles ont disparu ? Les réponses apportées à cette question divergent : le « Révérend Stone », ce « vieux » personnage, mettra juste après un terme à son histoire (sans que l'on sache exactement ce que sa décision implique : arrête-t-il de jouer à ce jeu-ci ? Ou reprend-il à zéro la partie sous les traits d'un autre avatar ?). Pour d'autres, au contraire, s'ouvrent de nouvelles perspectives en inventant d'autres formes d'exploration. Par exemple, pourquoi ne pas survoler l'île en nageant dans le ciel ? Si ce territoire n'a pas de fin, comme le précise le titre, c'est essentiellement parce qu'on le (re)découvre selon la façon dont on le parcourt. Le temps passe, qu'on le veuille ou non : voilà certainement le simple constat auquel aboutissent les cinéastes au terme des quelques centaines d'heures passées dans DayZ. Et de confirmer que les espaces numériques sont décidément propices aux déambulations mélancoliques.

# BANDE A PART

## Réalisé intégralement dans un univers virtuel, Knit's Island, l'île sans fin est un documentaire passionnant, qui traite de jeu vidéo en ligne avec intelligence, passion et poésie.

Dans la sphère médiatique et pour l'oreille du néophyte, les mots « jeu vidéo en ligne » ou « MMORPG » (acronyme en anglais de « Jeu de rôle massivement multijoueur en ligne ») font peur. On dit ces jeux addictifs, sous-entendant souvent que le jeu vidéo serait comme une drogue dure et que les ravages d'une longue exposition aux écrans pourraient être plus nocifs que l'alcool et la cigarette. On imagine aussi ces joueurs paradoxalement asociaux, enfermés dans des mondes dits « virtuels », comme si l'expérience vécue dans le jeu ne comptait pas vraiment, ni les émotions ressenties. Comme si les amitiés par avatars interposés valaient nécessairement moins que celles nouées avec un voisin de palier ou un individu rencontré « IRL », « In real life », « dans la vraie vie », pour reprendre cet acronyme stupide qui considère qu'on pourrait vivre une fausse vie.

Comme tous les clichés, celui-ci à la peau dure, et s'explique en grande partie par une méconnaissance du sujet. Mais on peut aussi le comprendre par l'absence de représentation romantique du jeu vidéo en ligne dans des arts plus consacrés. Lorsque Steven Spielberg réalise Ready Player One (2018), il parle de jeu vidéo avec bienveillance et ludisme, mais nous montre en réalité un média enfantin, plutôt laid et passablement débilitant. Avant Knit's Island, l'île sans fin, le jeu vidéo n'avait jamais été filmé aussi amoureuxment. Le trio de réalisateurs, Ekiem Barbier, Guilhem Causse et Quentin L'helgoualc'h a l'intelligence de ne composer son long-métrage qu'à partir de scènes se déroulant dans l'univers du jeu. Et les joueurs-cinéastes regardent ce décor fait de nature et de petits villages avec une poésie que Terrence Malick n'aurait pas reniée.

Loin des franchises à succès, les documentaristes s'aventurent dans un jeu dont le nom n'est jamais cité – cela n'a, après tout, guère d'importance, ce pourrait être celui-ci comme un autre – mais qui propose aux joueurs de survivre dans un monde postapocalyptique évoquant la région de Tchernobyl. Avec leurs avatars, les cinéastes jouent leur propre rôle : celui de réalisateurs d'un documentaire. D'abord, les protagonistes rencontrés répondent aux questions dans la peau de leur personnage, jouant de la fiction qu'ils se sont eux-mêmes imaginée dans le bac à sable que propose le jeu. Ici, le prêtre d'un culte nouveau, devisant de

philosophie avec calme et sagesse, chapeau de cow-boy sur la tête et fusil à canon scié en main. Là, une psychopathe dominatrice entourée de ses sbires groupies (et qui fait un peu peur). Tantôt poétiques, façon western philosophique, ou plus comiques, à la manière d'un film des frères Coen, les premières séquences de Knit's Island nous familiarisent avec ce lieu étrange, ces milliers de kilomètres carrés perdus quelque part sur Internet. Et puis, les masques tombent. Les véritables joueurs derrière les avatars répondent aux questions du trio. Pourquoi jouent-ils ? Que trouvent-ils auprès de cette communauté virtuelle qu'ils ne trouvent pas ailleurs ? Les réponses sont aussi nombreuses que les profils sont variés. Les joueurs viennent de partout dans le monde, ont des âges différents. Derrière l'armure en images de synthèse d'un soldat badass se cache une jeune mère de famille. Un employé fatigué s'évade en se promenant tous les jours dans les vastes forêts que propose le jeu. Certains jouent en couple et vivent des aventures dignes de Bonny & Clyde, le danger en moins. D'autres font partie dans l'univers virtuel d'une vraie communauté, où ils ont trouvé une place et une écoute. Chacun a ses raisons de jouer, et s'ils en parlent avec passion, ils n'ont pas forcément de réponse claire – comme aucun cinéophile ne saurait dire en un mot ou une phrase pourquoi il aime le cinéma. Aucun, pourtant, ne semble addict, malade ou asocial. Au contraire, les individus que le trio de cinéastes nous fait rencontrer sont aussi beaux et passionnants que le monde qu'ils nous font découvrir. Une incroyable séquence, véritable odyssée fantastique, nous amène aux lisières de ce monde, de cette « île sans fin ». Le réel se mélange alors à la fiction, on s'attache à cette communauté, on pleure la mort d'un avatar, fauché sur le chemin. On se met à croire aux esprits, on voit dans les bugs du jeu un phénomène métaphysique. Ce n'est plus Terrence Malick, mais David Lynch que convoquent Barbier, Causse et L'helgoualc'h. Ce faisant, ils nous rappellent les univers de Prévert et d'Éluard : la poésie est partout, lorsqu'on sait comment regarder.

**Pierre Charpilloz**



## Le documentaire «Knit's Island» plonge les yeux dans les jeux vidéo

**En filmant pendant mille heures les interactions de leurs avatars avec d'autres personnages dans un jeu de survie, trois cinéastes réalisent un documentaire empathique sur les joueurs, leurs émotions et leurs pratiques.**

Au commencement de Knit's Island est un corps. Celui du joueur de jeu vidéo saisi à la première personne, installation caractéristique des jeux de tirs : des yeux qui regardent des jambes, un torse, des bras. Le film expose ainsi la façon normale d'être au monde dans un jeu vidéo, de l'habiter. Immersion de mille heures dans une simulation survivaliste, Knit's Island est un documentaire dans un jeu vidéo plutôt que sur un jeu vidéo. Comme Frederick Wiseman peut poser sa caméra des semaines ou des mois dans une institution, un lycée ou une salle de boxe, les trois documentaristes s'installent sur le temps long dans cet autre monde, avec l'idée qu'à force de regarder suffisamment les choses, on les contraint à nous révéler leur vérité. Comment vit-on dans ces espaces numériques ? Quels types d'interactions sociales vient-on y trouver ? Qu'est-ce qu'il se joue dans le jeu ? Voilà les questions que remuent Ekiem Barbier, Guilhem Causse et Quentin L'helgoualc'h qui signent là leur premier long métrage.

Bien qu'il ne soit jamais nommé dans le film, le jeu existe bel et bien : il s'appelle DayZ. Simulation de survie créée par un studio tchèque en 2013, elle s'adresse à des joueurs PC en quête de difficulté et de liberté. Une faune bien plus spécifique que celle d'autres jeux en ligne autrement populaires, comme Fortnite. Il ne faudrait pas s'imaginer que ce que l'on voit là est une pratique normale du jeu vidéo. Et pourtant, l'incroyable beauté de Knit's Island tient à sa capacité à représenter la nature même du jeu vidéo.

### Presque une banalité du jeu de tir

Des images du joueur, on passe à celles de cette île gigantesque qui ne semble connaître aucune frontière. Des champs balayés par une douce brise, des vaches qui paissent, un ruisseau. Paysages champêtres de campagne printanière. On entend le bruit des pas, le vent, des oiseaux qui piaillent. Knit's Island installe un rapport plastique et sensible à une nature sauvage, idéale, où l'éclairage public n'existe pas davantage que la loi. «On n'est pas sur la bonne route», dit l'un des documentaristes, perdu au milieu de nulle part. Puis retour aux gens, aux communautés.

Premier coup de feu au loin le temps d'une nuit sans lune. Première rencontre : un voyageur solitaire émerge des ténèbres avec une lampe frontale pour expliquer aux trois égarés comment naviguer grâce aux étoiles. On est chez le philosophe et naturaliste américain Henry David Thoreau, mais avec une kalachnikov à la main.

Quelques feux de camp plus tard et on se retrouve au côté d'Iris et ses «maîtres de la nuit», un gang surarmé dont on dit que les membres seraient cannibales – le jeu impose de se nourrir régulièrement, en chassant, en cultivant des légumes ou, donc, en utilisant ses congénères comme garde-manger. La bande semble échappée d'Orange mécanique. Le tête à tête est lunaire, à la fois glaçant de violence contenue et drôle pour la nature des questions auxquelles le groupe se trouve soudain confronté : «Est-ce que tuer est pour vous une façon de créer du lien ? Est-ce qu'il reste de la place pour l'amour dans votre groupe ?» Embarqué dans un de leur raid, Knit's Island prend des airs de film de guerre costumé. Les tirs fusent, les documentaristes cavalent le long de complexes industriels désaffectés. Banalité du jeu de tir. Ou presque.

### Un impératif d'immersion

Derrière le côté naturel de la captation in game, l'image est lourdement travaillée. Expurgé des indicateurs traditionnels du média (jauge de santé, de munitions, etc.), le cadre qui se confond avec les yeux du technicien caméra s'efforce d'adopter le langage classique du cinéma. Plan large, travelling, lents panoramiques horizontaux, quand le corps ou l'œil du joueur est plutôt guidé par une gestuelle brutale et saccadée. Un travail sous contrainte qui met à distance le jeu vidéo, permet de le regarder autrement. Quand les droogies numériques mettent en joue un villageois, le cérémonial d'exécution est capté en plan fixe et large qui renvoie sa violence de façon décuplée. Quelques secondes plus tard, un documentariste est à son tour pris à partie. «Ne tirez pas, je viens en paix.» Détonation, écran noir, fin du jeu.

Une mort symbolique à partir de laquelle le film se transforme. Après avoir exposé le jeu, son esthétique, sa pratique presque normale et ses codes en suivant un impératif d'immersion, Knit's Island cherche à percer par-delà les masques que portent les joueurs. C'est la vraie question qui anime les documentaristes : qui y a-t-il de réel dans ce monde virtuel ? La réponse est évidente

bien qu'invisible. Elle saute au visage le temps d'un bug. Lors d'un entretien avec une soldate membre d'une paisible communauté installée dans un pénitencier, l'avatar se met à aboyer. Un chien passe près du micro et le jeu de rôle explose en vol. Révélant ainsi le langage secret de Knit's Island, documentaire qui se déploie dans une dissociation essentielle de l'image (photo-réaliste mais factice) et du son (toujours réel, même quand ce qui est formulé relève de la fiction). Les costumes de militaires ou de shérifs accaparent l'attention, mais des bribes de la vie de l'autre côté de l'écran se faufilent de partout. Un père de famille qui entonne la chanson que sa fille joue en boucle, un échange avec le coloc, allemand, qui se déroule trop près du micro («Comment on dit knoblauch en anglais ?») quand ce ne sont pas les joueurs qui tombent volontairement le masque pour décrire leur environnement.

Forces contraires mais pas contradictoires

Les documentaristes interrogent sur ce qu'on amène de soi en jeu. Personne ne répond de la même manière mais tous disent la même chose. Ce qui se passe ici n'est pas moins vrai qu'ailleurs – les émotions, les joies, la complicité, les souvenirs. Ils sont seuls mais en groupe. Ils jouent en couple pour se perdre dans la nature. Ils sont loin de chez eux et en même temps ne peuvent s'empêcher de noter l'écho de l'écran derrière lequel ils se trouvent dans le pare-brise du véhicule qu'ils conduisent. Ce n'est pas réel mais il n'y a rien de faux ici. «On parle en voisin.»

Sans être représentatif du jeu vidéo, Knit's Island capte merveilleusement les forces contraires qui agitent sa pratique. Tout à la fois lieu d'excitation et de relaxation, espace du vrai et du faux, lieu d'antagonisme et d'amitié. Un espace balayé par des forces contraires mais pas contradictoires. La plus belle de ces contradictions étant probablement cette manière de s'en remettre au truchement d'odéonnières machines pour retrouver le bruit du vent, le craquement du feu de bois. Encore Walden et Thoreau : «Soyez un Christophe Colomb pour des continents et des mondes entièrement nouveaux situés à l'intérieur de vous-mêmes, ouvrez de nouvelles voies navigables, non pas pour le commerce, mais pour la pensée.»

**Marius Chapuis**